

Curso académico: 23-24		Departamento: INFORMÁTICA
1. Concreción curricular de la materia:	TALLER DE RELACIONES DIGITALES RESPONSABLES	
1.1 Elementos curriculares del nivel:	1º ESO	
1.1.1 Competencias específicas	<p>CE1 Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. CE2 Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales. CE3 Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla. CE4 Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</p>	
	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">CE1</p> <p>1.1. Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo. 1.2. Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades. 1.3. Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura. 1.4. Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente. 1.5. Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</p> <p style="text-align: center;">CE2</p> <p>2.1. Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad. 2.2. Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad. 2.3. Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad. 2.4. Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea. 2.5. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales. 2.6. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de</p>	<p>SABERES BÁSICOS</p> <p>Bloque 1: Dispositivos digitales e Internet. CE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo. ■ Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales. ■ Sistemas operativos comunes y aplicaciones. ■ Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet. ■ La brecha digital. ■ Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. ■ Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia. <p>Bloque 2: Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales. CE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. ■ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su

manera creativa y respetando los derechos de autoría.

CE3

3.1. Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.

3.2. Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.

3.3. Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.

3.4. Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.

CE4

4.1. Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red.

4.2. Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.

4.3. Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.

4.4. Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.

4.5. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.

4.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.

veracidad.

- Lectura e interpretación de información de medios digitales.
- Propiedad intelectual y derechos de autoría.
- Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales.
- Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas.
- Personalización del entorno de trabajo.
- Creación básica de contenidos con herramientas digitales.
- Estética y lenguaje audiovisual.

Bloque 3: Identidad digital. CE 3

- La identidad personal en Internet. Alias y avatares.
- Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital.
- Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes.
- Exposición personal en la red. La huella digital.
- Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital.
- La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento.

Bloque 4: Relaciones en entorno digital. CE 4

- Amistad virtual y física.
- Entornos digitales de intercambio social y juegos en línea.
- Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital.
- Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital
- Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.
- Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía

		en línea.
<p>1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado</p>	<p>Los instrumentos de recogida de información que decide el departamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exámenes. • Prácticas. • Rúbricas. • Cuestionarios • Trabajos grupales • Observación sistemática y registrada del trabajo del alumnado. • Seguimiento del trabajo del alumno a través del aula virtual. 	<p>Criterios para la calificación cualitativa y cuantitativa Se calificará a través de la guía de observación del trabajo diario de aula y rúbrica/guía de evaluación del proyecto realizado, así como del proceso de trabajo para evaluar el grado de adquisición de la competencia específica y clave trabajadas. La calificación de la actividad/proyecto/prueba objetiva será la media ponderada de los grados de la adquisición de las competencias implicadas.</p>
<p>Medidas de respuesta educativa para la inclusión</p>	<p>Se han contemplado los siguientes casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alumnos con problemas físicos: Se adaptarán, en la medida de lo posible, los medios de los que se disponen para facilitar el proceso de aprendizaje. • Alumnos extranjeros: Se favorecerá la integración de dichos alumnos con el resto del grupo. Para ello se propondrán ejercicios grupales, así como actividades extraescolares que propicien un ambiente agradable. • Alumnos que no alcanzan los objetivos: Se propondrán clases de refuerzo y actividades complementarias. • Alumnos con altas capacidades: Ante este tipo de alumnado hay que evitar la desmotivación. Para ello se propondrán al alumno actividades adicionales de un nivel superior a la media del grupo para conseguir así mantener su interés. <p>La apariencia y el comportamiento del sistema operativo utilizado en clase puede modificarse para mejorar la accesibilidad a personas con deficiencias visuales, auditivas o de movilidad, sin necesidad de incorporar software o hardware adicionales. El sistema operativo ofrece herramientas para mejorar la accesibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliador: Aumenta el tamaño de una parte de la pantalla. • Narrador: Utiliza tecnología de conversión de texto a voz. Resulta muy útil para personas ciegas o con deficiencias visuales. • Teclado en pantalla: proporciona a los usuarios con movilidad limitada la capacidad de escribir en la pantalla mediante un dispositivo señalizador. • Administrador de utilidades: permite comprobar el estado de los programas de accesibilidad, así como iniciarlos o detenerlos. <p>Existe una amplia gama de productos hardware y software para que resulte más fácil a las personas con discapacidades utilizar los ordenadores. Entre los distintos tipos de productos se encuentran los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programas que aumentan o modifican el color de la información en la pantalla para las personas con dificultades visuales. • Programas que describen la información de la pantalla en Braille o con voz sintetizada para las personas con dificultades para ver o leer. • Aplicaciones hardware y software que modifican el comportamiento del ratón y del teclado. 	

